街道

Kaido Battle
CHAIN REACTION 2

Genki Racing Project

はじめに

この度は"PlayStation 2"専用ゲームソフト『街道バトル2 CHAIN REACTION』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。プレイする前に本書をお読みいただき正しい方法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

※このゲームは、元気株式会社の制作及び販売によるものであり、ゲーム中に登場する自動車メーカーはゲームの制作及び販売に関し何ら関係しておりません。ゲーム中に登場する自動車と実車とは、その性能等において異なります。実車においてゲームと同一・同様の動作を真似してはなりません。実車による走行時は、交通法規を遵守し、安全な運転を心がけましょう。

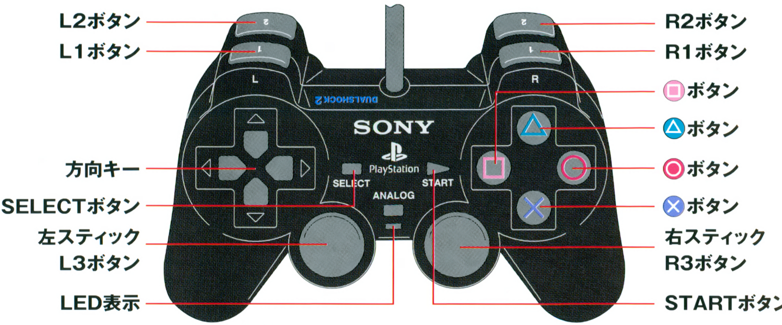
※この解説書に記載されている画面は開発中のものです。
製品と若干異なる可能性がありますのでご了承ください。

SLPM 65514

目次

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

このゲームは1～2人用です。1人でプレイする際はコントローラ端子1に接続してください。
また、【VS BATTLE】(▶P.22参照)にて2人で対戦する場合はコントローラ端子1と2に接続してお楽しみください。



	走行中	メニュー画面
方向キー	ステアリング	項目の選択
左スティック	ステアリング	項目の選択
右スティック	–	–
○ボタン	バック(押している間)	決定
✕ボタン	アクセル	決定
□ボタン	フットブレーキ	キャンセル
△ボタン	視点切り替え	キャンセル
L1ボタン	シフトダウン(シフトアシストOFFの時のみ)	–
L2ボタン	パッシング	下記参照
L3ボタン	ライトのON/OFF(夜間走行時)	–
R1ボタン	シフトアップ(シフトアシストOFFの時のみ)	下記参照
R2ボタン	サイドブレーキ(押している間)	下記参照
R3ボタン	後方視点(押している間)	–
STARTボタン	PAUSEメニューの表示	ムービーのショートカット
SELECTボタン	–	ショートカットメニューの表示

R1ボタン

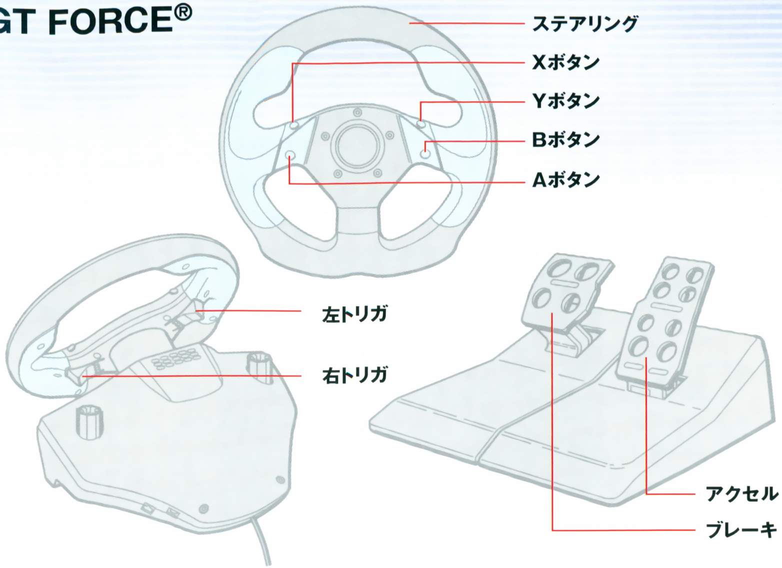
【PLAYER'S CAR】画面で「CAR LIST」を表示します。
【CAR LIST】画面で「ショートメニュー」を表示します。
【PARKING AREA】画面で「RIVALデータ」を表示します。

R2ボタン/L2ボタン

【PARKING AREA】画面で「AREA」を変更します。

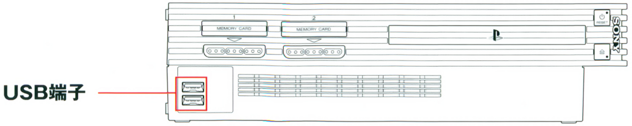
※LED表示は常に赤色の状態(アナログモードON)です。
※振動機能のON/OFFは【GAME CONFIG】にて変更できます。(▶P.38参照)
※アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用
※R3ボタン、L3ボタンは左、右スティックを押す操作です。

GT FORCE®



	走行中	メニュー画面
ステアリング	ステアリング操作	項目の選択（左右）
ブレーキ	ブレーキ操作	キャンセル
アクセル	アクセル操作	決定
Xボタン	視点切り替え	項目の選択（上）
Yボタン	サイドブレーキ	ショートカットメニューの表示
Aボタン	PAUSEメニューの表示	項目の選択（下）
Bボタン	バック（押している間）	–
左トリガ	シフトダウン（シフトアシストOFF時のみ）	項目の選択（左右）
右トリガ	シフトアップ（シフトアシストOFF時のみ）	項目の選択（左右）

その他の詳細につきましては「GT FORCE®」に付属の取扱説明書を参照してください。

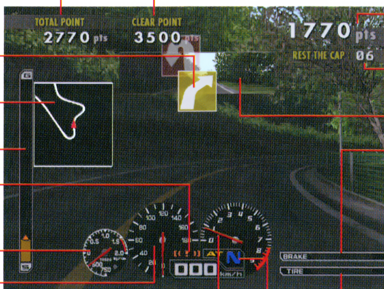


※GT FORCE®はUSB端子上＝1P、下＝2P
（“PlayStation 2”本体を縦置きにした場合左＝1P、右＝2P）です。
※GT FORCE®にすべての操作を割り当てることができません。
割り当てられない機能がありますので、アナログコントローラとの併用をお勧めします。
※GT FORCE®は"PlayStation 2"本体の電源を入れる前に接続しましょう。
※GT FORCE®はアプリケーション起動時やUSB端子に接続するときに、
5秒間ハンドトルやアクセル、ブレーキに触らないようにしてください。
※【KEY CONFIG】（▶P.38参照）にてボタンの振り分けが可能です。

画面説明

CAバトル　CA＝コーナーリングアーティスト

あらかじめ設定されている区間で美しいドリフトを決めるバトルです。コース上に計測地点が設定されており、その区間でCAポイントを計測します。CAポイントは進入速度やコース、ドリフト時間などで決定します。



※『ACTION』はCA区間の始まりを表します。『STOP JUDGMENT!』は壁に衝突したためにCAポイントの集計が中断されたことを表しています。

TAバトル　TA＝タイムアタック

設定タイム以内にゴールするバトルモードです。



赤い三角・・・自車の位置
青い三角・・・ライバルの位置
オレンジ色・・自車が走った距離

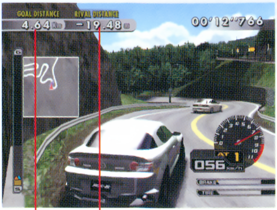
FL／LFバトル FL＝ファーストアンドラスト　LF＝ラストアンドファースト

FLバトル

プレイヤーがライバルを先行するバトルです。走行中にライバルを150m引き離すか、先行したままゴールすると勝利となります。抜かれたままゴールされるか、抜かれて50mの差がついた時点で負けとなります。

LFバトル

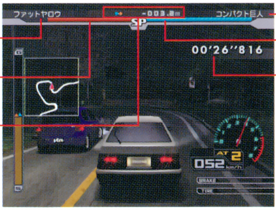
プレイヤーがライバルを追うバトルです。先行するライバルを追い抜いたままゴールするか、走行中に追い抜きライバルを50m引き離すと勝利となります。
走行中にライバルから150m引き離されるか、先にゴールされると負けとなります。



ライバルとの離れている距離
ゴールまでの距離

SPバトル SP＝スピリットポイント

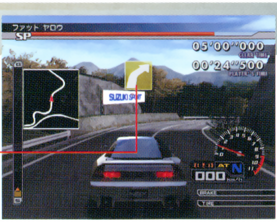
プレイヤーの精神力を表すSP（スピリットポイント）を削りあうモードです。SPは相手との距離が離されることによって減少していきます。その他にも壁や相手に激突することで減少します。
ゴール前にSPが無くなった場合は負けになります。もし、ゴールまで両者ともSPが残っている場合、先にゴールしたほうが勝者となります。



プレイヤーの通り名
プレイヤーのSP
ディスタンスゲージ
ライバルとの距離を数値とバーで表しています。
ライバルの通り名
ライバルのSP
タイム

TACバトル TAC＝タイムアタックコリジョン

壁等に接触するたびにSPゲージを消費し、SPゲージが0になる前にCLEAR TIME内でゴールするモードです。



コーナーガイド矢印

CATバトル CAT＝コーナーリングアーティストターゲット

全てのCA区間に設定されたCLEAR POINTを満たしてゴールまで走り切る過酷なバトルです。1つでもとりこぼすとその時点で終了となります。



ブーストメーター

ゲームモード



CONQUEST
ライバル達と戦いながら峠最速を目指します。

RECORD CHALLENGE
各種記録に挑戦します。（▶P.21参照）

VS BATTLE
2人対戦します。（▶P.22参照）

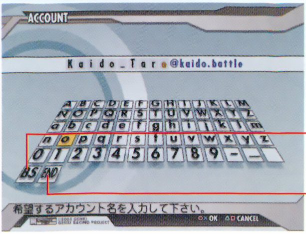
SOUND EDITOR
音楽を作成します。（▶P.24参照）

REPLAY THEATER
リプレイを再生します。（▶P.37参照）

GAME OPTION
振動機能など各種設定をします。（▶P.38参照）

CONQUEST

ライバルと競いながら峠最速を目指します。昼はオフィシャルレースに参加し、その賞金CPを稼ぎ、車をチューニングし、夜はPAで待つライバルに挑戦していきます。
峠最速の称号は誰の手に･･･。



BS
一文字消去します。

END
入力を終了します。

ゲーム開始直後にプレイヤーのアカウントを登録します。好きな英数字を10文字までで選びアカウントを登録してください。アカウントの登録が完了後、まずは【SHOP】(▶P.14参照)で車を購入してください。愛車を購入したらいよいよゲームスタートです。



アカウント

日付(経過日数)、曜日
月、週、時間(昼／夜)

ファンの人数

通り名

本日の天候

CONNECTION NETの情報が表示されます。

INFORMATION
新規インフォメーションの有無を知らせてくれます。

MAIL BOX
新着メールの有無が表示されます。

BBS
掲示板に新たな書き込みがあった場合知らせてくれます。

現在の所持金です。

現在乗車中の車種のデータを表示しています。



メーカー名
車種

駆動方式
吸気方式

重量
総排気量

最大出力
最大トルク

※【CONNECTION NET】(▶P.12参照)は【GARAGE】から入ることができます。

GARAGE 車の設定、パーツの変更、BBS等の情報を確認します。

SHOP 新車・中古車・各種パーツの購入／売却を行います。

GO PASS PAに出かけレースに参加します。

TIE-UP SPONSOR スポンサーのテストを受けます。
(ゲームの進行に伴ない選択できるようになります。)

GO NIGHTTIME 昼を終了し夜に移行します。(昼に表示)

※GO DAYTIME 夜を終了し昼に移行します。(夜に表示)

OPTION 保存／振動機能など各種設定をします。

END GAME CONQUESTモードを終了します。

GARAGE

車の設定、パーツの変更、BBS等の情報を確認します。ガレージはREMODEL SHOPで拡張していくことで所有できる車の台数が増えていきます。



PLAYER'S CAR
所有している車の詳細や乗換えを行います。

TUNE UP
所有しているパーツの交換やセッティングを行います。

CONNECTION NET
インフォメーションやBBS、メールの確認を行います。

STATE PLAYER
プレイヤーの情報を閲覧します。

RIVAL INFO
ライバルの情報を閲覧します。

SPONSOR INFO
スポンサー契約の確認／破棄を行います。

LOVERS INFO
熱狂的なファン、ラヴァーズの情報を閲覧します。

PRIZE INFO
獲得したプライズを閲覧します。

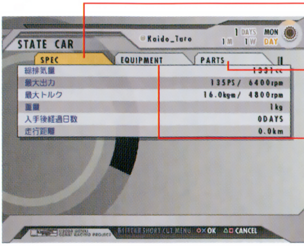
COURSE INFO
各コースの情報を閲覧します。

PLAYER'S CAR



CHANGE CAR
現在表示されている車に乗換えを行います。

STATE CAR
現在表示中の車の詳細なデータを表示します。



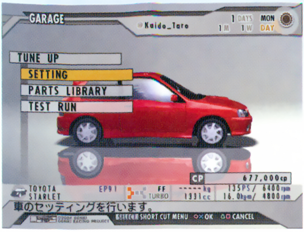
SPEC
車のスペックを表示します。

PARTS
所有しているパーツを表示します。

EQUIPMENT
パーツの装備状況を表示します。

方向キー左、右で項目を切り替えます。
方向キー上、下で表示内容を切り替えます。

TUNE UP

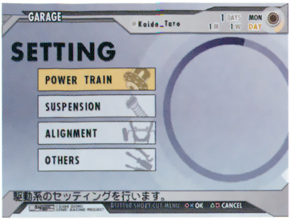


SETTING
車のセッティングを行います。

PARTS LIBRARY
パーツの交換／閲覧を行います。

TEST RUN
テスト走行を行います。

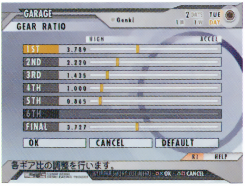
SETTING



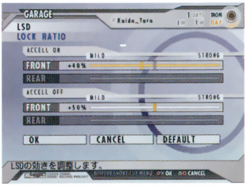
駆動系／足回り／アライメント／その他のセッティングを行います。セッティングはパーツを交換して初めてできるようになる項目もありますので、項目を選択できない場合は**【PARTS SHOP】**で購入し、装備するか、**【PARTS LIBRARY】**でパーツを交換してください。

※セッティングした内容はパーツを変更すると初期化されます。
※NEW CAR DEALERのSPECIALにカテゴライズされている車種にはSETTINGの変更はできません。

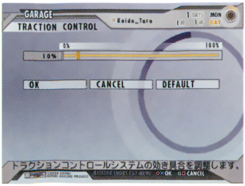
POWER TRAIN



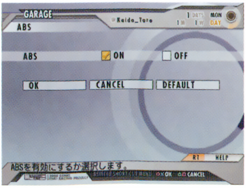
GEAR RATIO
ギア比の調整を行います。
TRANS MISSION LEVEL1以上を装備するとセッティングできるようになります。



LSD
LSDの効き具合を調整します。
LSD LEVEL1以上を装備するとセッティングできるようになります。



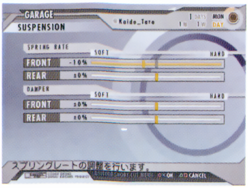
TRACTION CONTROL
トラクションコントロールシステムの効き具合を調整します。



ABS
ABSの有効／無効を変更します。

SUSPENSION

SUSPENSION LEVEL1以上を装備するとセッティングできるようになります。



SPRING RATE

スプリングレートの調整をします。

DAMPER

ダンパーの調整をします。



STABILIZER

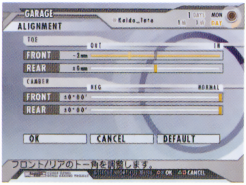
スタビライザーの調整をします。

RIDE HEIGHT

車高の調整をします。

ALIGNMENT

SUSPENSION LEVEL1以上を装備するとセッティングできるようになります。



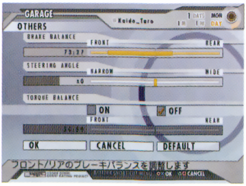
TOE

トー角の調整をします。

CAMBER

キャンバー角を調整します。

OTHERS



BRAKE BLANCE

ブレーキの前後バランスを調整します。

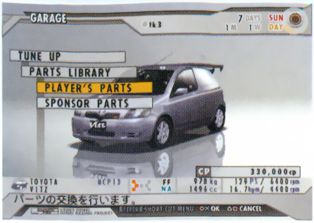
STEERING ANGLE

ハンドルの最大切れ角を調整します。

TORQUE BALANCE

トルクの前後バランスを調整します。
※4WD車のみ設定可能です。

PARTS LIBRARY



パーツの閲覧／交換を行います。

PLAYER'S PARTS

購入したパーツの閲覧／交換を行います。

SPONSOR PARTS

スポンサーから提供を受けているパーツの
閲覧／交換を行います。

TEST RUN



コースに出てセッティングの確認を行います。
コースはゲームの進行で増えていきます。

TEST COURSE



右回り、左回り

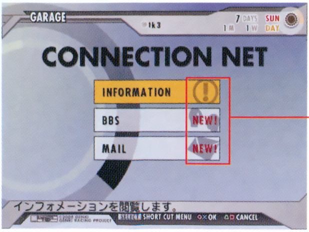
天候

FINE	·············	晴れ
RAIN	·············	雨
CLOUDY	········	曇り
STORM	·········	嵐
SNOW	··········	雪
SNOW STORM	···	吹雪

※コースによって選択できる天候が違います。

コース名

選択したコースを走ります。



インフォメーション／BBS／メールの確認を行います。

NEW
新着の情報があることをお知らせしています。

INFORMATION

コースの追加や新しい車種の販売といった様々なお知らせがあります。
※INFORMATIONが更新された時のNEW表示は1日経過した後に消えます。

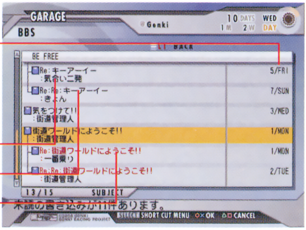
BBS

ライバルやファンなど様々な意見が書き込まれています。新しいメッセージがある場合は『NEW』と表示されています。すべて既読にすると『NEW』の文字は消えます。



BE FREE
様々な情報が書き込まれます。

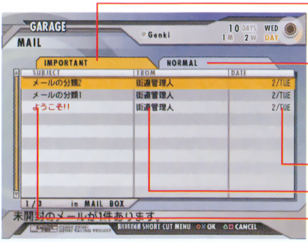
コース名
そのコースに特化した情報が書き込まれています。
ゲームが進行すると閲覧できるコースが増えていきます。



書き込まれた日付
メッセージのタイトル
黒文字　既読
赤文字　未読

MAIL

プレイヤーにファンレターや挑戦状などが送られてきます。

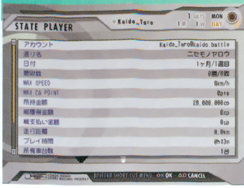


IMPORTANT
ライバルからの挑戦といった重要なメールです。

NORMAL
様々な内容のメールです。
※NORMALのメールは100件を超えると既読の古いメールより削除されます。

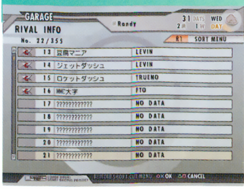
送信された日付
送り主
メッセージのタイトル
黒文字／既読　赤文字／未読

STATE PLAYER



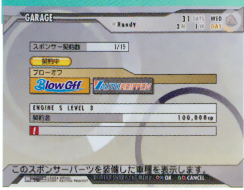
プレイヤーの情報を閲覧します。

RIVAL INFO



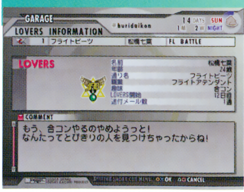
戦ったことのあるライバルの情報が表示されます。
R1ボタンでメニューが表示され、コースやチーム
などで情報を絞って表示することができます。

SPONSOR INFO



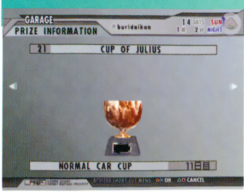
スポンサー契約の確認／破棄を行います。

LOVERS INFO



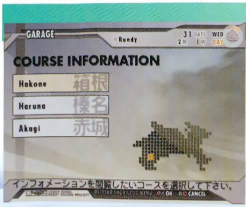
熱狂的なファン、ラヴァーズの情報を閲覧します。

PRIZE INFO



獲得したプライズを閲覧します。

COURSE INFO



各コースの情報を閲覧します。

SHOP



新車・中古車の購入／売却を行います。

NEW CAR DEALER
新車を購入します。

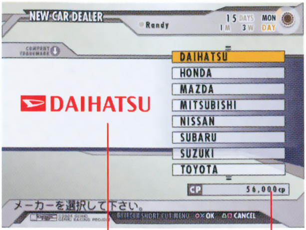
USED CAR DEALER
中古車の購入／所有している車の売却をします。

PARTS SHOP
パーツの購入／売却をします。

REMODEL SHOP
ガレージの拡張を行います。

NEW CAR DEALER

新車を購入します。購入するメーカーを選択し、車種を選択してください。





USED CAR DEALER

中古車の購入／所有している車の売却をします。



BUY CAR ［購　入］

中古車には走行距離や傷み度合いなどによって
価格にばらつきがあります。
状態を把握し購入してください。



SELL CAR ［売　却］

走行距離などを査定され売却価格が決定されます。

SELL ALL
装備しているパーツごと売却します。

SELL CAR ONLY
装備しているパーツは外し本体だけ売却します。

STATE CAR
車の状態を表示します。

PARTS SHOP

パーツの購入／売却をします。

※NEW CAR DEALERのSPECIALにカテゴライズされている車種にはPARTSの変更はできません。

POWER（動力系）

ENGINE（エンジン）

エンジン内部のチューンを行います。

LEVEL1,3,5,7は高トルクに、2,4,6,8は高回転型にセッティングされます。

MUFFLER（マフラー）

トルクアップを目的としたチューンです。マフラーを含んだ排気系のチューンを行います。

TURBO KIT（ターボキット）

ターボ車のみ装着可能です。タービンを含むターボシステムのチューンを行います。

AIR CLEANER（エアクリーナー）

エアクリーナーを含む吸気系のチューンを行います。

COOLING MODULE（クーリングモジュール）

ラジエターなどの冷却系チューンを行います。

注1）エンジン、マフラーはエンジン形式ごとにパーツが異なります。
エンジン形式には、**ENGINE S**（直列）、**ENGINE V**（V型）、**ENGINE B**（水平対向）、**ENGINE RE**（ロータリー）があります。

注2）エンジンチューンはそれぞれを単体で行っても効果は薄く、
バランスの良いチューニングが求められます。

POWER TRAIN（伝達系）

TRANSMISSION（トランスミッション）

変速装置の交換を行います。

※LEVEL1以上を装備することによりギア比の変更が可能となり
加速性能もしくは最高速重視などの調整が可能となります。

CLUTCH（クラッチ）

クラッチを強化し、シフトチェンジのレスポンスを改善します。同時に伝達効率などの改善も図ります。

LSD（リミッティッド・スリップ・ディファレンシャル・ギヤ、差動制限装置）

車はディファレンシャル・ギヤにより左右タイヤの回転差を発生させスムーズなコーナーリングを実現していますが、この回転差を制限するための装置です。スポーツ走行には必須アイテムです。

※LEVEL1以上を装備すると【LSD】を調整できるようになります。

1WAY	加速時のみLSDを効かせたい時に装備します
2WAY	加速時、減速時ともLSDを効かせたい時に装備します
1.5WAY	加速時、少しだけ減速時にLSDを効かせたい時に装備します

SUSPENSION（サスペンション）

サスペンションの交換を行います。

※LEVEL1以上を装備することによりバネ、ダンパー、スタビライザー、車高の調整が可能となります。
LEVELが高くなるにつれ、調整範囲も広がります。

BRAKE（ブレーキ）

ブレーキシステムの交換を行います。ブレーキの利き、耐フェード性などを改善します。

BODY（ボディ）

REINFORCE（ボディ剛性アップ）
剛性アップし、車の傷み度合いの進行を軽減します。

WEIGHT DOWN（軽量化）
軽量化をします。それに伴い車の傷み度合いの進行が増加します。

TIRE（タイヤ）

SPORTS TIRE（スポーツタイヤ）
一般道での走行を前提とした、高性能タイヤです。

RACING TIRE（レーシングタイヤ）
ウェット性能を犠牲にし、ドライ性能を重視した、高性能タイヤです。

WET TIRE（ウェットタイヤ）
ウェット性能を重視したタイヤです。
ドライ性能は落ちます。

SPIKES TIRE（スパイクタイヤ）
雪道を走ることを前提に、タイヤにスパイクピンを打ってあるタイヤです。

WHEEL（ホイール）
ホイールを購入します。

DRESS UP（外観変更）

LIGHT（ライト）
ライトを交換します。

BODY COLOR（ボディカラー）
ボディカラーを変更します。

FULL AERO（フルエアロ）
エアロパーツをフル装備します。
空力特性が改善します。

WING（ウイング）
ウイングを購入します。
装備することによって、ダウンフォースが上がります。

CARBON BONNET（カーボンボンネット）
ボンネットを軽量カーボンに交換します。
軽量化が主な狙いです。

RALLY KIT（ラリーキット）
ラリーキットを購入します。

MUDFLAP（泥よけ）
泥よけを購入します。

※DRESS UPパーツは車種によって装備できない場合があります。

おすすめチューニング

ノーマルから最初のステップは、タイヤ、ブレーキを交換することで曲がる、止まるの、**走行性能の改善**を図りましょう。路面の状況にあったタイヤを選択することが大事です。

次のステップとしては**加速性能のアップ**です。
動力系チューンが望ましいですが、コストが掛かるのが難点です。
最高速にこだわらなければ、トランスミッションを交換し、ファイナルギアを上げることで加速性能を上げることが可能です。

さらにコーナリング性能のアップを図る場合は、**サスペンションの調整**が不可欠となります。
同時にLSDも安定したコーナリングには不可欠なアイテムです。

ここまで来たら後はセッティングを含め、好みの車を作り上げるだけです。
自分だけの車で街道バトルの世界をお楽しみください。

GO PASS

オフィシャルレースやライバルとのバトルといった様々なレースに参加します。
昼は主にオフィシャルレースに参加し賞金を稼ぎ、その賞金で車をチューニングして
さらにランクの高いレースに挑戦していきます。
夜はPAに集まるライバル達とバトルで勝負し名声を上げていきます。
そして、その峠のスラッシャー（BOSS）を倒すと新しい峠が登場します。



※参加できるコースはゲームの進行とともに増えていきます。

CATEGORY RACE
オフィシャルレースに参加します。

ENTER PARKING
パーキングに入ります。ライバルが待ち受けています。

PRACTICE
練習走行を行います。

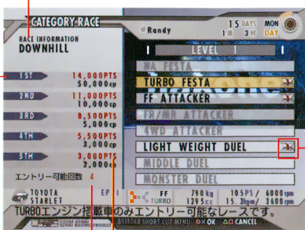
TIRE EXCHANGE
タイヤの交換をします。

CATEGORY RACE

昼間だけ参加できるオフィシャルレースです。入賞すると賞金がもらえます。
各レースの参加は所有している各峠のチケットをレースごとに定められた必要なチケット枚数を支払うことで参加できます。各峠のチケットは翌日まで回復しませんので、0になったら【GO NIGHT TIME】で時間を進めてください。
レースは上位入賞に必要な目標ポイントや賞金が違います。また、コースや計測区間数が違い、難易度が異なりますので注意してください。ただし、ランキングに入ることができなくても、リタイヤさえしなければ参加CPはもらえますので、どんどん挑戦しましょう。そして、決められた数のレースで1位になると、さらにレベルの高いレースが登場します。
ADVANCE RACEで1位になると、賞金CPとプライズを手に入れることができます。

コース条件
（DOWN HILL or HILL CLIMB）

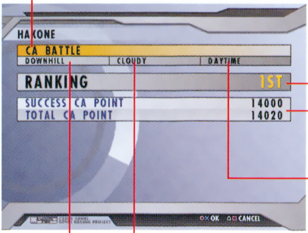
ランキング
ランキングに表示されているCAポイント以上獲得（もしくは、規定タイムのクリア）すると賞金を得ることができます。



1位になると表示されます。

残りエントリー回数　**賞金**

RESULT



バトル条件

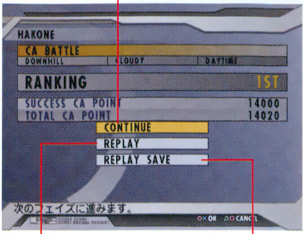
ランキング

結果状況

時間
DAY TIME（昼）
／NIGHT TIME（夜）

コース
DOWN HILL
／HILL CLIMB

天候
FINE（晴れ）／CLOUDY（曇り）
／RAIN（雨）／STORM（嵐）



CONTINUE
ゲームを進行させます。

REPLAY
リプレイを見ます。

REPLAY SAVE
リプレイをセーブします。

レース終了後に結果が表示されます。記録や獲得ポイントを確認します。

ENTER PARKING

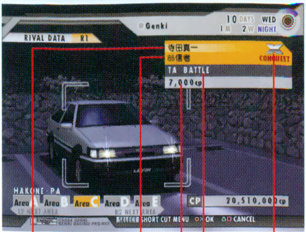
ライバル達がパーキングで待ち構えています。
ライバル達を倒していくことで新しい車種やスポンサーなどが登場し、各峠の
スラッシャー（BOSS）を倒すことで、次の峠に進むことができるようになります。
AREA A～Eの中からライバルの居るエリアを選択してください。



- **●チーム**
  チームを構成し連続で対戦するライバルです。
- **●トリッカー**
  特定の条件で出現するライバルです。
- **●スラッシャー**
  現在の峠のBOSSです。
- **●ラヴァーズ**
  倒すとプレイヤーのファンになるライバルです。
- **●サポーター**
  倒すことでファンの人数に影響を与えるライバルです。
- **●ハイギャンブラー**
  ギャンブリングバトルの額が高いライバルです。
- **●メダリスト**
  倒すとプライズが手に入るライバルです。

※スラッシャーは各峠のBBSにレスを付けることで出現します。

ライバル選択



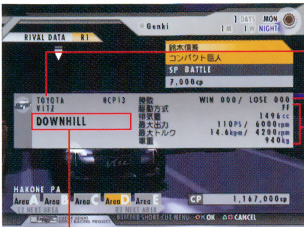
ライバルとのバトルは『ギャンブリングバトル』となっています。つまり、CPやパーツ、車を賭けてのバトルです。賭けるものが無い（条件を満たせない）場合は、ライバルはバトルを受けてくれません。負ければCP（パーツ）は奪われますが、勝てば相手のCP（パーツ）を奪取するチャンスでもあります。

※チームライバルとの対戦の場合は、チームリーダーに負けない限り、CP、パーツ等を取られることはありません。

一度勝利した事を表します。

バトル方法

ライバル名　**通り名**　**ギャンブリング条件**



R1ボタンでライバルの情報を見ることができます。

車種

勝敗

車種情報

バトルコース（DOWNHILL／HILLCLIMB）

PRACTICE

練習走行です。【TA ATTACK】【CA ATTACK】【CATA COMPLEX】の3種類のレースから練習走行ができます。

TIRE EXCHANGE

タイヤの交換をします。入手済みのタイヤで交換をしますので、新たに購入することはできません。

TIE-UP SPONSOR



スポンサーのテストを受けます。
スポンサーの出す条件をクリアすることでスポンサーと契約ができます。
契約するとパーツや資金提供が受けられます。

GO NIGHTTIME

昼を終了し夜に移行します。（昼に表示）
※**GO DAYTIME**　夜を終了し昼に移行します。（夜に表示）

OPTION

保存／振動機能など各種設定をします。（▶P.38参照）

END GAME

ゲームを終了します。次回ゲームの続きから始めたい場合はゲームデータを保存してください。

RECORD CHALLENGE

各種記録に挑戦します。

TIME ATTACK
ゴールするまでのタイムを競うモードです。

CA ATTACK
コーナリングアーティストポイントの記録に挑戦するモードです。

EXIT
タイトル画面に戻ります。

RANKING

各モードの記録をランキング形式で表示させます。

GHOST DATA

【TIME ATTACK】【CA ATTACK】モード共にゴーストカーを表示してプレイすることが可能です。

LOAD GHOST DATA
"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存されているゴーストカーデータを読み込みます。
※峠、上り／下り、天候、昼／夜、の全てが合致したゴーストデータのみ使用可能。

JUST BEFORE DATA
直前にプレイした記録をゴーストカーとして表示させます。

NOT INDICATION
ゴーストカーを表示させないでプレイします。

CAR CHOICE

操作する車を選択します。

NORMAL CAR
CAR DEALERに収録されている車を選択します。

PLAYER' S CAR
CONQUESTモードで所有している車を選択します。

SAVE DATA

レース終了後に走行データを記録することができます。

REPLAY SAVE
走った内容をREPLAY THEATERで見るためのデータとして
"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)に保存します。

GHOST SAVE
走った内容をRECORD CHALLENGEで表示するゴーストカーのデータとして
"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)に保存します。

※リプレイデータ、ゴーストデータ共にセーブには空き容量491KB以上必要です。
※セーブは、MEMORY CARD差込口1のみに対応しています。

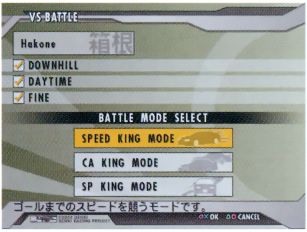
VS BATTLE

上下に分割された画面にてプレイヤー同士で対戦をすることができます。
セーブデータを利用して【CONQUEST】モードで使用している車を使用することもできます。



上半分の画面が1Pの操作する車の画面になり、
下半分の画面が2Pの操作する画面となります。

BATTLE MODE SELECT



SPEED KING MODE

どちらかが先にゴールした時点で勝敗が決まります。

CA KING MODE

CA BATTLEで獲得したポイントにより勝敗が決まります。

SP KING MODE

SP BATTLEで勝敗が決まります。

各クルマ選択



NORMAL CAR

CAR DEALERに収録されている車を選択します。

MEMORY CARD slot1

MEMORY CARD差込口1に差し込まれている"PlayStation 2"
専用メモリーカード(8MB)にセーブされている車を選択します。

MEMORY CARD slot2

MEMORY CARD差込口2に差し込まれている"PlayStation 2"
専用メモリーカード(8MB)にセーブされている車を選択します。

※【VS BATTLE】のみ、MEMORY CARD差込口2にも対応しています。
※VS BATTLEはコントローラ端子1とコントローラ端子2共にアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)が接続されていないと、タイトル画面で選択することができません。

SOUND EDITOR

メニュー画面



SCENE EDIT MODE

ゲーム内の各シーンで使用するBGMの設定を行います。

SOUND TABLE CONF MODE

現在所有しているBGMを整理します。

PARTS CONF MODE

現在所有している音源パーツを確認します。

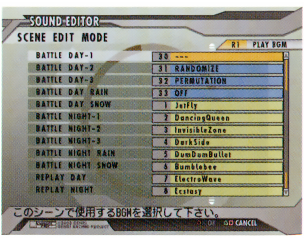
SOUND CREATE MODE

BGMを作成します。

EXIT

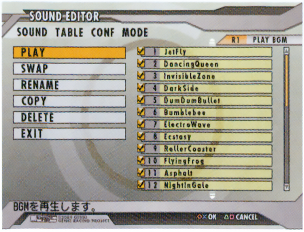
SOUND EDITORを終了します。

SCENE EDIT MODE



各シーンに合わせて流すBGMを設定します。
変更したいシーンを◯ボタンもしくは✕ボタンで選択した後、設定したいSOUND TABLE IDを選択します。この時R1ボタンでBGMを聴くことができます。
また【31 RANDOMIZE】を設定するとBGMをランダムで流し、【32 PERMUTATION】でBGMをSOUND TABLE ID 13番から順に流します。【33 OFF】ではBGMは流れません。

SOUND TABLE CONF MODE



PLAY BGMの再生

SWAP 所有しているBGMのSOUND TABLE IDを入れ替えます。
SCENE EDIT MODEで既に登録済みのものはSWAPできません。
※注：入れ替えができるのはSOUND TABLE ID 13～30の間になります。
SOUND TABLE ID 1～12の入れ替えはできません。

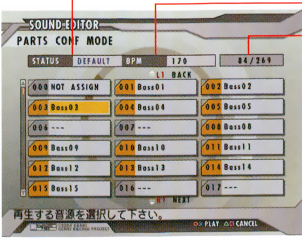
RENAME 自分で作成したBGMの名前を変更します。
※注：名前の変更ができるのはSOUND TABLE ID 13～30の間になります。
SOUND TABLE ID 1～12の名前の変更はできません。

COPY 所有しているBGMを別のSOUND TABLE IDにコピーします。

DELETE 自分で作成したBGMを削除します。
※注：削除ができるのはSOUND TABLE ID 13～30の間になります。
SOUND TABLE ID 1～12の削除はできません。
また、SCENE EDIT MODEで登録済みのSOUND TABLE IDも削除することができません。

EXIT SOUND TABLE CONF MODEの終了。

PARTS CONF MODE



STATUS 音源パーツ入手先の情報

BPM 音源パーツのテンポ

所有しているパーツの数／総パーツ数

各音源パーツ
所有している音源パーツの再生を行います。

◯ボタン・✕ボタン ‥‥再生

△ボタン・□ボタン ‥‥PARTS CONF MODEの終了。

SOUND CREATE MODE

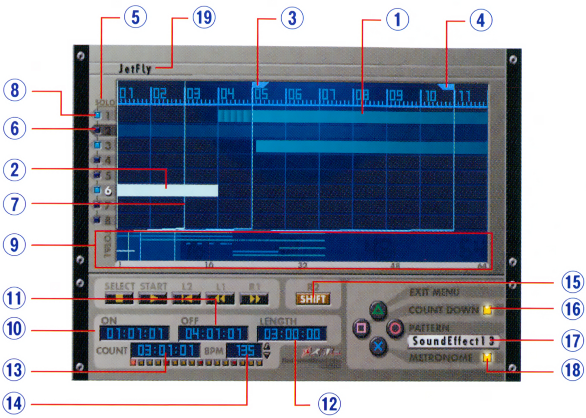


NEW CREATE

新規にBGMを編集します。

SOUND DISP

サウンドテーブルから編集するBGMを選択します。



①オブジェクト

音源パーツの再生開始と再生終了を表示

②現在選択されているオブジェクト

オブジェクト単位で開始時間と再生時間の変更ができます。

③ループスタートポイント

BGMの途中からループをスタートさせる場合に開始位置を設定します。
開始時は1小節目の最初に設定されています。

④ループエンドポイント

BGMの終了位置を設定します。ここまで再生するとループスタートに戻ります。
開始時は64小節目の最後に設定されています。

⑤トラック

音源パーツを配置するトラックを選びます。それぞれのトラックにパターンをアサイン（割り当て）し、どこでそのパターンを再生するかという情報を記録します。白色の数字が現在選択しているトラックになります。

⑥ミュート　ON／OFF表示
トラックナンバーのバックが暗い場合、そのトラックの再生を行いません。
なお複数のトラックを選択することが可能です。

⑦カーソル
BGMの再生に合わせて現在位置を表示します。
BGMの停止時には再生を始める位置を変更することもできます。

⑧SOLO再生 ON／OFFスイッチ
スイッチの点灯時にはそのトラックのみの再生を行います。
SOLO再生は複数のトラックを選択することも可能です。

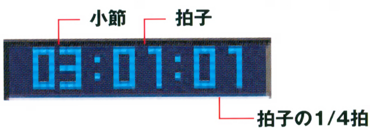
⑨トータルスケール
64小節全体の状況を表示しています。

⑩選択しているオブジェクトの開始位置

⑪選択しているオブジェクトの終了位置

⑫選択しているオブジェクトの長さ

⑬カーソルの現在位置



曲全体は4/4拍子で統一されています。16分音符が4カウントされると拍子が1カウントされます。
さらに拍子が4カウントされると次の小節へとカウントされます。

⑭BPM
BGM全体のテンポ。BPM100～200までの間で設定できます。
数字が少ないほどテンポは遅く、数字が多いほどテンポは速くなります。

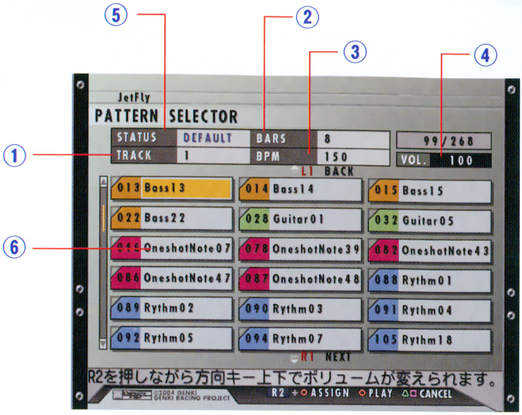
⑮SHIFT ON／OFFスイッチ
SHIFTボタン（R2ボタン）を押している際に点灯します。

⑯COUNT DOWN ON／OFFスイッチ
カウントダウンを設定している場合に点灯します。
カウントダウンを設定するとBGMを再生する際、1小節前から遡って再生します。

⑰ASSIGN PATTERN
各トラックに割り当てられている音源パーツの名前が表示されます。

⑱METRONOME ON／OFFスイッチ
メトロノームの再生を設定している際に点灯します。

⑲BGM TITLE
現在編集しているBGMのタイトル



①TRACK

現在、選択されているトラックのナンバー

②BARS

音源パーツの長さ。1+16とある場合1小節分のイントロが流れた後、残りの16小節分でループします。
最初の1小節目はボタンを押すたびに一回しか再生されません。

③BPM

パターンのオリジナルテンポ。それぞれのパターンは、ここで表示されるテンポで作られているので
著しくテンポが違うと正しく再生されないこともあります。

④VOL.

トラックのボリューム。ここで設定した音量が選択されているトラックの音量となります。
0～127の間で設定が可能です。数字が小さければ音量も小さくなり、大きければ音量も大きくなります。
また0では音は再生されません。

⑤STATUS

ゲーム開始直後はプリセットBGMに使用されているパターンのみが選択でき、
音源パーツはCONQUESTモードのライバルを倒すことで増えていきます。
STATUSにはその音源パーツが元々あったものか、バトルに勝って入手したものかを表示します。

⑥各音源パーツの名前

現在所有している音源パーツの名前です。
【000 NOT ASSIGN】を選択するとそのトラックにはパターンがアサインされません。

SOUND EDITOR操作説明

	サウンド停止時		サウンド再生時
	SHIFT（R2ボタン）を押していない	SHIFT（R2ボタン）を押している	
方向キー・上、下	トラック1～8の選択	BPM（テンポ）の変更	トラック1～8の選択
方向キー・左、右	選択したトラックに配置されているオブジェクトの選択	選択したオブジェクトを移動	－
○ボタン	選択したトラックに割り当てられている音源パーツの再生	PATTERN SELECTOR画面への移動	選択したトラックへのオブジェクトの再生、配置（押している間のみ）
×ボタン	METRONOMEのON／OFF	選択しているオブジェクトの削除	METRONOMEのON／OFF
△ボタン	SOUND EDITORの終了	－	－
□ボタン	COUNT DOWNのON／OFF	－	－
L1ボタン	カーソルの位置を1小節戻る	選択したオブジェクトの長さを短くする	－
L2ボタン	BGMを最初から再生	－	－
L3ボタン	ミュートのON／OFF	－	ミュートのON／OFF
R1ボタン	カーソルの位置を1小節進める	選択したオブジェクトの長さを長くする	－
R2ボタン	SHIFT（他のボタンとの組み合わせにより別の動作をさせるボタン）	－	－
R3ボタン	SOLOのON／OFF	－	SOLOのON／OFF
右スティック（左・右）	－	ループスタートポイントの移動	－
左スティック（左・右）	－	ループスタートポイントの移動	－

PATTERN SELECTOR操作説明

方向キー	音源パーツの選択
左スティック	音源パーツの選択
○ボタン	選択している音源パーツの再生
△ボタン	音源パーツをアサインの変更をしないでSOUND EDITORへ戻る（キャンセル）
□ボタン	音源パーツをアサインの変更をしないでSOUND EDITORへ戻る（キャンセル）
R2ボタン	SHIFTボタン
SHIFT（R2ボタン）+○ボタン	音源パーツを現在のトラックにアサインしてSOUND EDITORへ戻る
SHIFT（R2ボタン）+方向キー（上）	現在のトラックの音量を上げる
SHIFT（R2ボタン）+方向キー（下）	現在のトラックの音量を下げる

BGMを作る

① まずはオブジェクトを配置するトラックに音源パーツをアサインします。

② PATTERN SELECTORで任意の音源パーツを選択し音量を決めてSHIFT（R2ボタン）＋○ボタンで割り当てます。

③ SOUND EDITORのメイン画面で再生をしながら、音源パーツを配置したいタイミングで○ボタンを押し、オブジェクトを生成します。○ボタンを離すとオブジェクトの生成も止まります。

④ オブジェクトのタイミングや長さなどを微調整します。

⑤ 別のトラックに別の音源パーツをアサインして同様の作業を繰り返します。

⑥ BGMをどこでループさせるか決め、ループスタートポイントとループエンドポイントをそれぞれ移動します。

BGMを作ったら

SOUND EDITORでBGMを完成させたら△ボタンでSOUND EDITORを終了させます。



REGISTRATION

作成したBGMをサウンドテーブルに登録します。
タイトルを設定していない場合には15文字までで入力した後、SOUND TABLE13〜30のいずれかに登録できます。

SOUND DISP

別のBGMを選択し編集します。

※注：ここで別のBGMを選択すると、直前まで作成していたBGMが消去されてしまいますので、注意してください。

QUIT

SOUND EDITORのメニュー画面へ戻ります。

BGMの保存

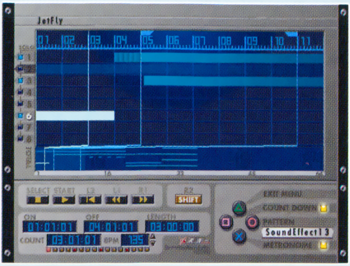
SOUND EDITORで作成したBGMやSCENE EDITORで割り当てたパターン、SOUND TABLEの変更などはQUITするときに保存できます。

※GAME OPTIONのSAVE SYSTEM DATAでも保存が可能です。

チュートリアル

SoundEditorをつかってオリジナルBGMを作ってみましょう。

SoundEditorメニューから**SoundCreateMode**を選択し、**SoundDisp**を選びます。
ここではプリセットBGM（ゲーム中に使用されている曲）を選んで、
その曲がどういう風に構成されているのか、見ていきましょう。
1番に登録されている“JetFly”にカーソルを合わせて◎ボタンを押し、選択します。
次に出てきた画面が、このEditorの基本画面です。
ユーザーはここで作ったBGMを“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）に保存し、バトル中に再生する事ができます。



では再生ボタン（STARTボタン）を押して、BGMを再生してみましょう。L2ボタンを押すと、BGMの最初から再生されます。
カーソルが動き出し、BGMの再生を始めます。
画面左下の“COUNT”も同時に動き出したはずです。
カーソルが画面中央まで来ると、画面が左方向にスクロールを始めます。
ここで注意して頂きたいのはカーソルの位置とCOUNTの表示が同期しているということです。
カーソルの時間軸上の位置を画面下のCOUNTが表示している、という事です。

SoundEditorでは、時間軸上にパターンオブジェクト（以下オブジェクトと呼ぶ）を、
好きなタイミング、好きな長さで配置していき、最大で8トラックの異なるパターンを
配置する事によって一つのBGMを構築します。
ではSELECTボタンを押して再生をストップしてください。
一番最初の小節が表示され、再生が止まるはずです。



画面上部左側に縦に並んでいる数字はトラックナンバーです。白く表示されている数字が、現在選ばれているトラック（カレントトラック）です。



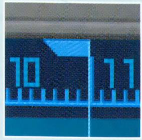
画面上部に表示されている数字は小節数です。これをルーラー（物差し）と呼びます。
SoundEditorでは時間軸を縦方向の線（以下、グリッド）で表しています。
BGMの始まりが左側になり、BGMが進むにつれて、画面は右方向に進んでいきます。最大で64小節のループしたBGMが作成できます。

NEXT

SoundEditorで作るBGMは全て繰り返し（ループ）再生する様に設計されています。
完成したBGMは繰り返し開始地点（ループスタート）と繰り返し終了地点（ループエンド）の間を半永久的にぐるぐると再生します。



繰り返し開始地点
（ループスタート）



繰り返し終了地点
（ループエンド）

トラック1が選択されている事を確認し、○ボタンを押してみましょう。
押している間リズムが再生されるはずです。
これは、トラック01にアサインされているパターンが再生されているのです。
試しに違うパターンをアサインしてみましょう。

R2ボタン（以下Shiftと呼ぶ）を押しながら○ボタンを押してください。
画面が変わって**PatternSelector**が現れたはずです。
黄色く点滅しているパターンが現在そのトラックにアサインされているパターンです。
ここで○ボタンを押してそのパターンを再生してみましょう。
先ほどと同じリズムが聞こえてきたはずです。

今度は方向キーを押して好きなパターンを選んでください。
どのパターンに差し替えるか決めたら、パターンセレクターに入る時と同様、Shift+○ボタンを押して選んだパターンを現在選択しているトラックにアサインします。
画面右下の○ボタンの表示部分に、今アサインしたパターンの名前が表示されたと思います。これで別のパターンのアサインができました。

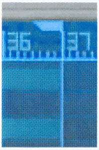
ではBGMを再生してみてください。
トラック1のパターンが先ほど選んだパターンに差しかわっているのがわかると思います。
ここでもうお気づきの人もいると思いますが、
トラック上にオブジェクトが置いてある部分だけその音が鳴っていますね。
"どこからどこまで、選んでいるパターンをならすか"という情報を8トラック別々に設定して、
一つのBGMが成り立っている訳です。

それでは早速、オリジナルBGMを作ってみましょう。

△ボタンを押して**"QUIT"**を選び、いったんEditorを終了してください。
もう一度**SoundCreateMode**を選び、今度は**NewCreate**を選んでください。
オブジェクトがなにもないEditorが開いたと思います。
まずはリズムをトラックに配置してみましょう。
トラック1が選択されている事を確認し、
パターンセレクターに入り、**rythm01**を選んでトラックにアサインしてください。
（リズムパターンであれば何でもかまいません。）

□ボタンを押し、画面右下の"**CountDown**"の横のランプが点灯した事を確認してください。
この"**CountDown**"機能をオンにしておくと、
カーソルがある小節(今は1小節目にあると思いますが)の1小節手前から再生してくれます。

この状態で再生してみてください。
メトロノーム音が4回なった後、カーソルが動き始めたはずです。
カーソルが動いている状態で◎ボタンを押し続けると、アサインされているパターンが再生され、
同時にカーソルのある位置にトラックオブジェクトが生成されていくのがわかると思います。

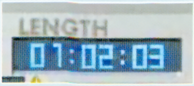


オブジェクトが生成されたのが確認出来たら、いったん再生を止めてください。
そしてもう一度再生してみてください。カーソルがオブジェクトのある位置にさしかかった時に、先ほどと同じようにパターンが再生されるはずです。
今度は⊗ボタンを押してメトロノームをオンにしてみてください。

この状態で再生します。
先ほど適当においたオブジェクトとメトロノームの音がずれて聞こえませんか?
(ぴったり合っている人もいるかもしれませんが…)
これはEditorのもつグリッドとパターンの配置が合っていない為に起こる現象です。
メトロノームというのは、設定したテンポ(BPM)に合わせて鳴るガイドリズムの事です。
4/4拍子で4分音符ごとに一回鳴ります。
良くピアノの上に置いてある左右に振れる振り子があるでしょう?あれと同じ機能です。

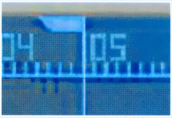
SoundEditorではメトロノームのリズムを基準としてBGMを作成していきます。
では先ほど作ったオブジェクトをメトロノームにぴったり合うように移動してみましょう。
トラック1が選択されている事を確認し、
方向キー左、右どちらでもいいので、押してみてください。
先ほど作ったオブジェクトが白くなったでしょう?
これはそのオブジェクトが現在エディットの対象になっている事を示しています。
この状態を、オブジェクトがアクティブになっている状態、といいます。
また、アクティブになっているオブジェクトの事を"カレントオブジェクト"と呼びます。
この状態でShiftを押したまま方向キー左を押してみてください。
一回押すごとに一番上のルーラーの半グリッド分、オブジェクトが左に移動するのが解ると思います。
オブジェクトが一番左側に来るまでボタンを押し続けてください。
(押したままにしておくと、移動スピードがどんどん上がります。)
この状態でもう一度再生してみましょう。
今度はメトロノームとリズムがぴったり合って聞こえてくると思います。

NEXT



今度はカレントオブジェクトの長さを変えてみましょう。
Shiftを押しながらL1（若しくはR1）ボタンを押す事により、
カレントオブジェクトの長さを変える事ができます。
ここで画面下部の**Length**と書いてあるカウンターに注目してください。

これはカレントオブジェクトの長さを表示するカウンターです。
上の写真ではカレントオブジェクトは1小節と2拍と3グリッド分の長さになっているという意味です。
（SoundEditorでは半グリッドは16分音符の長さになっています。）
先ほど説明したShift+L1（R1）ボタンの操作で、この表示が04:00:00という表示になる様に調整してみてください。これで4小節分のリズムトラックができました。
今度はループエンドを移動して今作ったオブジェクトの分だけループさせてみましょう。
Shiftを押しながら右スティックを左に倒してみてください。
画面はループエンドが見える部分に切り替わるはずです。
初期状態ではループエンドは一番右側（64小節目の最後）にあります。



Shiftを押しながら右スティックを左に倒したまま、
ループエンドが5小節目に来るように移動してみてください。
この状態で最初から再生してみましょう。

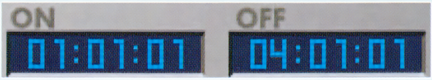
カーソルが5小節目まで来るとまたループスタートに戻って、
ユーザーが停止するまで繰り返し再生されます。
今度はトラック2にベースを入れてみましょう。
方向キー上、下を押してトラック2を選択し、パターンセレクターを開きます。
Bass05を選択し、トラックにアサインします。

トラック1同様、オブジェクトを配置する訳ですが、ここでちょっとしたテクニックを紹介します。
カウントダウンをオンにした状態でL2ボタンを押して最初から再生を始めると、1小節分手前から再生を始める事を先に説明しましたが、そのカウントダウンしている間に◎ボタンを押すと、パターンは再生も生成もされませんが、カーソルが動き出すタイミングに◎ボタンを押し続けていると、カーソルの位置からオブジェクトが再生、生成されます。
この機能を利用して、小節の頭にぴったり合わせてオブジェクトを作る事ができます。
ではトラック2を選択した状態で再生し、カウントダウンが終わる前に◎ボタンを押し、
ループエンドの所まで押し続けてみてください。
ループエンドまで再生すると4小節のオブジェクトができ、カーソルがループスタートに戻ります。
それ以後◎ボタンを押してもオブジェクトは生成されず、今作ったオブジェクトの音も聞こえないはずです。
今作ったばかりのオブジェクトを再生するには、いったん再生を停止しないといけません。
もういちど再生すると先ほど作ったオブジェクトが再生されるはずです。

今の動作でお解りかもしれませんが、
SoundEditorでは既存のオブジェクトの上に新しいオブジェクトを作る事はできない様になっています。また、ループエンドまで再生するとオブジェクトの生成も強制的にいったんそこで停止するようになっています。(ループエンドからループスタートに戻った時、ループスタートポイントにオブジェクトが無かったとしても、ループスタートからオブジェクトは生成されません。)

これでBGMの短いベーシックトラックが出来ました。

今度はトラック3にパターン**synth20**のオブジェクトを作ってみましょう。
トラック2のベース同様、セレクターでアサインし、
1小節目頭から4小節分のオブジェクトを作ってみてください。
なんとなくBGMっぽくなって来ました。こうやってそれぞれのトラックに好きなパターンをアサイン、配置していく事により、好みのBGMを作っていきます。
今度は鳴りっぱなしのトラックばかりではなく、タイミングを見計らってオブジェクトを作ってみましょう。
音楽に合わせて○ボタンを断続的に押す事により、BGMに様々な表情をつける事ができます。
トラック4にパターン**voice05**をアサインしてください。
再生をスタートして、2小節目の頭で○ボタンを押し3小節目の頭で離します。上手く押せましたか?
上手に出来なかった人も心配する必要はありません。なぜなら、作ったオブジェクトは後から好きな場所に移動できるからです。トラック4を選択して、BGMを停止した状態で方向キーを押し、今作ったオブジェクトを選択し、Shift+方向キー左、右でオブジェクトの頭を移動します。
このとき画面下のON/OFFカウンターに注目してください。



オブジェクトを移動する度にこの両カウンターも同期して動きます。これはカレントオブジェクトがどこで始まり、どこで終わっているかを表示しています。ON側のカウンターを見つつ、カレントオブジェクトを02:04:01に移動し、**Length**が01:00:00になるように調整してみてください。
どうでしょう? なんとなく音楽っぽくなってきましたか?

これでSoundEditorの基本的な使い方はだいたい説明しましたが、まだまだ言及できていない部分も残っています。ただ紙面の都合も御座いまして、これでこのチュートリアルは終了します。
本編のゲームの進行に合わせて、様々なパターンが増えていくので、それを上手に組み合わせ、ユーザーの皆様のセンスで気に入ったBGMを作ってみてください。

Q&A

Q1 音源パーツの途中から再生する場合にはどの様にすればいいのでしょうか?

A 音源パーツは必ず最初の部分から再生されますので、オブジェクトの長さを変えたとしても
音源パーツの途中からは再生されずに最初の部分から再生されます。

Q2 1小節の最初からキレイにオブジェクトをおくことができません。

A 自分が選択した任意の小節の最初からオブジェクトを置くためにはCOUNT DOWNを有効活用します。
COUNT DOWNで1小節分前から再生している間に○ボタンを押すことで
カーソルが動き出すと同時にカーソル位置からオブジェクトの配置が可能になります。

Q3 BGMが終わっているのに無音の状態が続きます。

A ループエンドポイントを設定し忘れている可能性が考えられます。
最初の状態ではループエンドポイントは64小節の最後に設定されています。
BGMを作成したら必ず終わりの部分にループエンドポイントを設定しましょう。

Q4 自分でリズムパターンを作りたいのですが・・・・。

A SOUND EDITORでは単音の音源パーツを多数用意しております。
こちらを組み合わせてオリジナルのリズムパターンを作成することができます。
但し、1トラックにつき1つの音しかアサインできませんので、
リズムトラックのみでたくさんのトラックを使用してしまう事になります。

Q5 BPM(テンポ)を変更したら音源がまともに再生されないのですが・・・・。

A 各音源パーツにはオリジナルBPMが設定されており、まともに再生される適正範囲が存在します。
極端にBPMを上げたり下げたりすると音と音の間が間延びしたり詰まって聞こえたりしますので、
PATTERN SELECTORで表示される音源パーツのBPMを参考にして、
BGM全体のBPMの設定をお勧めします。

Q6 消してしまったオブジェクトを復活させる方法はありませんか?

A 申し訳ありませんが、SOUND EDITORにはアンドゥ機能は実装されておりません。
今一度同じタイミングでオブジェクトを生成してください。

Q7 オブジェクトが移動できないのは何故ですか?

A オブジェクトは隣同士が密接していると移動ができません。
オブジェクトを短くしてできたスペース内での移動は可能です。

Q8 オブジェクトの最後まで再生されないのは何故ですか?

A ループエンドポイントがオブジェクトの途中にある場合が考えられます。カーソルがループエンドポイント
へ到達するとその後に存在するオブジェクトは無視されますので注意してください。

Q9 再生中に○ボタンを押していたらオブジェクトの隙間が埋まっていったのですが・・・・

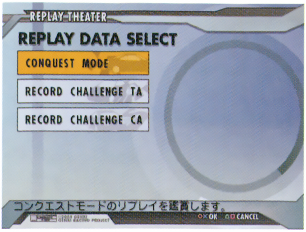
A ○ボタンを押している間はオブジェクトの生成が行われますので隙間にもオブジェクトが生成されます。
その際に生成されたオブジェクトは隙間ごとに頭から再生されるオブジェクトとなりますので
音源パーツの途中から再生されるということはありません。

**Q10 一度置いたオブジェクトの上に新しいオブジェクトを重ねたいのですが、
どのようにすればいいのでしょうか?**

A 同じトラック内で既に置かれているオブジェクトの上にオブジェクトを生成することはできません。
オブジェクトが生成できるのは、オブジェクトの存在しない部分のみとなります。
同じ音源パーツを重ねたいときは、別のトラックに同じ音源パーツをアサインして
重ねたいタイミングで音源パーツを生成してください。

REPLAY THEATER

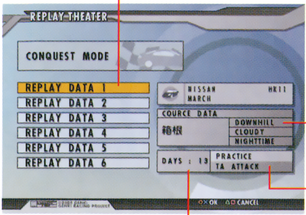
CONQUESTモード、RECORD CHALLENGEモードで
保存したリプレイデータを繰り返し再生できるモードです。



CONQUEST MODE
CONQUEST MODEで保存したリプレイデータを再生します。

RECORD CHALLENGE TA
RECORD CHALLENGEのTIME ATTACKで保存した
リプレイデータを再生します。

RECORD CHALLENGE CA
RECORD CHALLENGEのCA ATTACKで保存した
リプレイデータを再生します。



“PlayStation 2” 専用メモリーカード(8MB)に保存されているデータ

リプレイデータのデータ
(峠の名前/上り・下り/天候/昼・夜)

レースの内容

ゲーム内の日付

各モードを選択すると、“PlayStation 2” 専用メモリーカード(8MB)を読み込み、保存されているデータが表示されます。ここで再生したいリプレイデータを選択します。
再生を終了するには、STARTボタンでPAUSEメニューを表示しEND REPLAYを選択して終了してください。

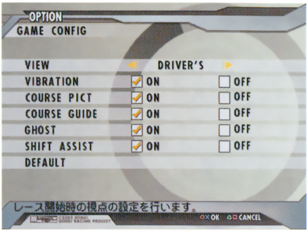
※ データロードはMEMORY CARD差込口1のみに対応しています。

GAME OPTION

振動機能など各種設定をします。

GAME CONFIG

ゲーム内での画面表示などの設定をします。



VIEW
ゲーム走行画面の初期視点を
【DRIVER' S】【BEHIND】【REAR】から選択します。

VIBRATION
アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）の
振動機能のON／OFFを選択します。

COURSE PICT
コーナーガイド矢印表示のON／OFFを選択します。

COURSE GUIDE
コースマップ表示のON／OFFを選択します。

GHOST
ゴーストカー表示のON／OFFを選択します。

SHIFT ASSIST
SHIFT ASSISTのON／OFFを選択します。

DEFAULT
ゲーム購入時の初期状態へ設定を戻します。

SOUND CONFIG

ゲーム内でのサウンドに関する設定をします。

BGM VOLUME
ゲーム内で流れるBGMの音量を0～15の間で設定します。0では音楽は流れません。

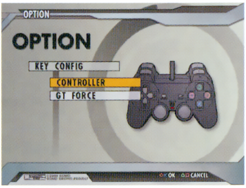
S.E. VOLUME
ゲーム内で流れる効果音の音量を0～15の間で設定します。0では効果音は流れません。

WINDOW
OPENにする事で室外のSEを流します。

DEFAULT
ゲーム購入時の初期状態へと設定を戻します。

KEY CONFIG

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）および、GT FORCE®のボタンの振り分けをします。



CONTROLLER
【KEY CONFIG】で各ボタンへ振り分けます。背景が赤く表示されているボタンは機能が重複していることを示しています。
【D/A SET UP】
ボタンのアナログ認識のON／OFFを選択します。

GT FORCE®
【KEY CONFIG】で各ボタンへ振り分けます。背景が赤く表示されているボタンは機能が重複していることを示しています。
【CALIBRATION】
初期設定を行いますのでGT FORCE®から手を離してください。

LOAD SYSTEM DATA

“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に保存されているシステムデータを読み込みます。
※ロードはMEMORY CARD差込口1のみに対応しています。【VS BATTLE】の場合のみ、
MEMORY CARD差込口2にも対応しています。

SAVE SYSTEM DATA

“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に現在の状態を保存します。
※セーブには空き容量183KB以上必要です。
※セーブはMEMORY CARD差込口1のみに対応しています。

「街道バトル2 CHAIN REACTION」のシステムデータは“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に1つだけセーブできます。※リプレイデータ&ゴーストデータは複数セーブできます。
各モードでセーブを選択をしても、CONQUEST、SOUND EDITOR、GAME OPTION、RECORD CHALLENGEなどすべてのデータの現在の状態を同時にセーブしますので注意してください。例えば、CONQUESTモードをセーブせずに終了しても、RECORD CHALLENGEで記録をセーブすると、CONQUESTのデータもセーブされます。

ALL DEFAULT

GAME OPTIONで変更した全ての内容をゲーム購入時の初期状態へと設定を戻します。

権利表示

ユーザーサポート

「あれっ?」「おかしい」と思ったときは、まず下記の事項をご確認ください。

画面が出ない

"PlayStation 2" 本体やテレビの電源は入っていますか?
"PlayStation 2" 本体とテレビは正しく接続されていますか?
DVD読み込み面にキズやホコリはついていませんか?

操作ができない

コントローラは正しく挿しこまれていますか?
本ソフトに対応したコントローラですか?
※アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用です。
アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)以外のコントローラには対応していません。

セーブ・ロードができない

"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)をお使いですか?
"PlayStation" 用メモリーカードには対応していません。

"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)は正しいMEMORY CARD差込口に挿しこまれていますか?
空き容量は足りていますか? 本ソフトは『183KB』以上必要です。

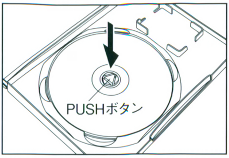
"PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)にデータは入っていますか?
※ **"PlayStation 2" 本体のブラウザを使いデータの有無・空き容量をご確認ください。**

「上記に当てはまらない」場合お手数ですが弊社ユーザーサポートまでご連絡ください。

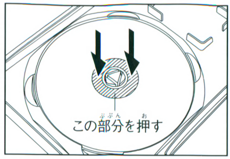
ユーザーサポート　〒169-0072　東京都新宿区大久保2-4-12　新宿ラムダックスビル
TEL　03-3200-3800(土、日、祝祭日を除く11:00〜17:00)

※最新のサポート情報は弊社ホームページにてご案内しております。
ホームページ　http://www.genki.co.jp/

ディスクの収納・取り出し方法



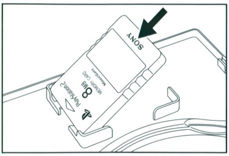
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



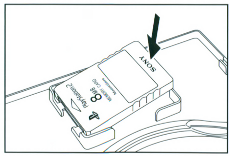
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

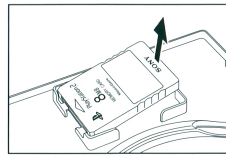
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2. メモリーカードの右端を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

元気株式会社
〒169-0072　東京都新宿区大久保2－4－12　新宿ラムダックスビル
ユーザーサポート　TEL. 03−3200−3800　（11:00〜17:00　土、日、祝祭日を除く）
ホームページ　***http://www.genki.co.jp/***

Genki Racing Project

SLPM 65514